

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-342744

(43)Date of publication of application : 12.12.2000

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

(21)Application number : 11-162026

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 09.06.1999

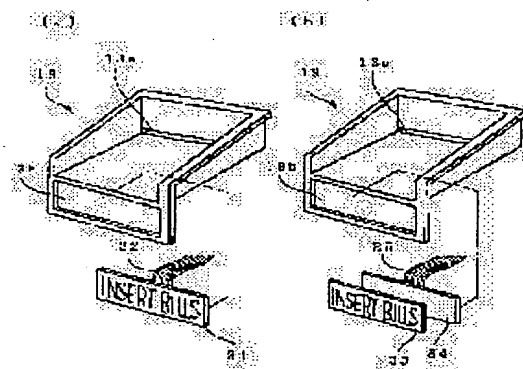
(72)Inventor : TAKEUCHI SUSUMU

(54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To indicate information which is described on an information display part readably by dint of being illuminated the whole part of the information display part by constituting an illuminant for a game media input device of a sheet EL.

SOLUTION: There is provided an input opening 13a which takes thrown bills in a slot machine at a bill entry 13. A frame 13b is formed in front of the bill entry 13 and an EL31 is engaged with the frame 13b. The EL31 is connected with a wire harness 32 electrically and black colour character information 'INSERT BILLS' is described directly on a yellow surface of the EL31. An ac voltage is applied on the EL31 through the wire harness 32 then an electric field is added on an illuminant layer, thereby light which is emitted from the illuminant layer is irradiated to the outside through a transparent electrode then the character information which is described on the surface of the EL31 is illuminated.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-342744

(P2000-342744A)

(43) 公開日 平成12年12月12日 (2000. 12. 12)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 2

F I

A 6 3 F 5/04

テ-マコード*(参考)

5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願平11-162026

(22) 出願日 平成11年 6 月 9 日 (1999. 6. 9)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 25

(72) 発明者 竹内 晋

東京都江東区有明 3-1-25 有明フロン

ティアビルA棟

(74) 代理人 100104204

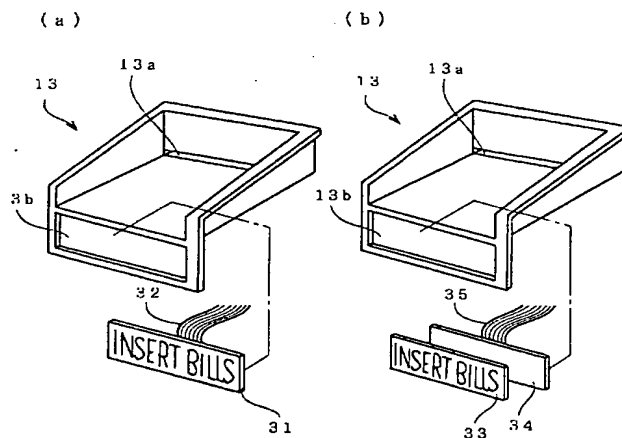
弁理士 峯岸 武司

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 従来の紙幣投入口の情報表示部に描かれた情報は全体が映し出されず、照明にむらが生じて見難かった。

【解決手段】 ビルエントリ 13 は、投入された紙幣をスロットマシン内部に取り込む投入口 13 a を有している。また、ビルエントリ 13 の前面には枠 13 b が形成されており、この枠 13 b には E L 3 1 がはめ込まれる。E L 3 1 はワイヤハーネス 32 に電気的に接続されており、その表面には黄色地に黒色で文字情報「INSERT BILLS」が直接記されている。E L 3 1 にワイヤハーネス 32 を介して交流電圧が印加され、発光体層に電界が加わることにより、発光体層から発光した光は透明電極を通して外部に放射され、E L 3 1 の表面に記された文字情報を照らし出す。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 投入された遊技媒体を遊技機内部に取り込む投入口を有する投入部と、遊技機表面に露出する情報表示部と、この情報表示部を背後から照らす光源とを有する遊技媒体投入装置を備えた遊技機において、前記光源はエレクトロルミネセンスから構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】 前記情報表示部は単色または多色で情報が記された面材からなり、前記エレクトロルミネセンスは白色発光して前記面材を背後から照らすことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】 前記情報表示部は単色または多色で前記エレクトロルミネセンスに情報が直接記されて構成され、前記エレクトロルミネセンスは白色発光することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項4】 前記情報表示部は表示面が円弧状に曲がっており、前記エレクトロルミネセンスは前記情報表示部のこの曲がりに沿って曲がっていることを特徴とする請求項1から請求項3のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項5】 遊技者によって操作される操作部と、この操作部を背後から照らすエレクトロルミネセンスから構成された光源とからなる操作ボタンを、前記遊技媒体投入装置が設けられた操作パネルにさらに備えたことを特徴とする請求項1から請求項4のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項6】 前記遊技機はスロットマシンまたは弾球遊技機であることを特徴とする請求項1から請求項5のいずれか1項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技媒体投入装置の情報表示部を背後から照らす光源を備えた遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、この種の遊技機としては例えばスロットマシンがある。海外へ輸出される仕様のスロットマシンでは遊技媒体に紙幣が用いられ、紙幣がスロットマシン内部に取り込まれてからスロットマシン遊技が行われる。図6に示す紙幣投入口1は、このような海外向け仕様スロットマシンの遊技媒体投入装置を構成するものであり、操作スイッチ等が配されている操作パネルに設けられる。この紙幣投入口1を介してスロットマシン内部に取り込まれる紙幣は、紙幣投入口1の背後の機器内部に設置されたビルバリデータによってその真贋が判断される。投入された紙幣が本物で有れば遊技が開始され、投入された紙幣が偽物で有れば投入紙幣が返却される。

【0003】紙幣投入口1には、投入された紙幣を遊技機内部に取り込む投入口2が開口している。また、紙幣投入口1は、遊技機表面に露出する情報表示部3を備え

ている。この情報表示部3は、透明または乳白の樹脂に文字情報「INSERT BILLS」が印刷や彫刻によって直接記されて構成されたり、また、文字情報「INSERT BILLS」が印刷されたシール等が透明や乳白の板の上に貼られて構成されている。情報表示部3の背後には、発光ダイオード（LED）やランプ等からなる光源4が基板5に実装されて設けられている。この光源4から発せられる光は情報表示部3を背後から照らし、文字情報「INSERT BILLS」を映し出す。遊技者は、映し出されたこの文字情報に促され、投入口2へ紙幣を投入する。

【0004】また、図7に示されるベット（BET）ボタン6は、上記の紙幣投入口1に隣接した操作パネルに設けられる操作ボタンであり、紙幣投入口1への紙幣投入に代えて遊技媒体を機械に賭ける際に操作される。

【0005】BETボタン6は操作部にボタンカバー7を備えて構成されている。このボタンカバー7はボタン本体8の前面に取り付けられており、ボタンカバー7の内面にはインサートフィルム9が設けられている。このインサートフィルム9には文字等の情報が単色または多色で印刷されており、インサートフィルム9のさらに奥には発光ダイオード（LED）やランプ等からなる光源10が設けられている。この光源10がランプからなる場合には、図示されるように光源10を囲んでリフレクタ11が設けられる。このリフレクタ11は、光源10の出射光をボタンカバー7の操作面7aに向けて反射させる。

【0006】光源10から出射される光は、インサートフィルム9に印刷された文字等を背後から照らし、ボタンカバー7の操作面7aに例えば「MAX BET」といった文字等を映し出す。遊技者は、映し出されたこの文字等に基づき、BETボタン6の機能や役割を理解し、BETボタン6を操作する。BETボタン6が操作されると図示しないスイッチ部分がオンし、スロットマシンの制御部に信号が送られる。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記従来のスロットマシンでは、紙幣投入口1の光源4がLEDによって構成される場合、LEDが安価であるため、紙幣投入装置の製造原価は抑えられるが、LEDの発光は拡散性が無い。このため、情報表示部3に記載された文字情報等は各光源4の前部が中心に照らし出される。このため、情報表示部3に描かれた情報は全体が映し出されず、照明にむらが生じて見難かった。

【0008】また、スロットマシンによっては、情報表示部の背後ではなく、情報表示部の横にパイロットランプ状にLEDを設け、このLEDによって情報表示部に記された情報を横から照らすことがある。しかし、この場合においても、情報表示部に記された情報はLEDの近傍だけが照らされ、情報表示部の全体が照らされないため、視認性に欠けた。

【0009】また、情報表示部3の背後には光源4を内蔵するために奥行き方向にある程度の寸法が必要とされる。このため、紙幣投入口1の裏側に設けられるビルバリデータは機械内部に入り込み、ビルバリデータを収容するスペースが機械内部に必要とされた。また、ビルバリデータの紙幣取入口が機械内部の奥まった位置に来るため、紙幣投入口1から投入された紙幣をビルバリデータまで導く紙幣搬送路が必要とされた。

【0010】また、情報表示部3を照らす光源4がランプによって構成される場合、文字情報等はほぼ全面が照らし出されるが、ランプはフィラメントへの通電によって発光するため、その発光色は黄赤味がかってオレンジ色に近い。従って、情報表示部3に記載された文字情報等は、その原色にランプの発光色が加わった色になり、正確に表現されなかった。

【0011】また、情報表示部3を照らす光源4がランプによって構成される場合、ランプはフィラメントへの通電によって熱を発生するため、情報表示部3は熱くなってしまう。また、ランプは振動や寿命等によってフィラメントが切れ易く、その都度、交換する手間が必要とされる。また、光源4がランプによって構成される場合には、ランプを取り付ける基板5といった部品が必要とされる。

【0012】また、情報表示部3の情報表示面が図6に示すように平面ではなく、図8の断面図に示すような円弧状をしている場合には、光源4が実装された基板5を図示するように複数枚それぞれ角度を付けて情報表示部3の背後に設置しなくてはならない。

【0013】また、同一の操作パネルに紙幣投入口1とBETボタン6とが設けられる場合、紙幣投入口1の情報表示部3やBETボタン6の操作面7aはそれぞれ光源4や光源10で照らされる。このため、光源4、10がそれぞれ光拡散性の小さいLEDで構成される場合には、情報表示部3および操作面7aともに照明にむらが生じる。また、光源4、10がそれぞれオレンジ色に近い色で発光するランプで構成される場合には、情報表示部3および操作面7aともにオレンジ色がかったランプ光でぼんやりと照明される。すなわち、従来のスロットマシンでは、いずれの場合においても、操作パネルに配された各部品の照明は精彩を欠いていた。

【0014】

【課題を解決するための手段】本発明はこのような課題を解決するためになされたもので、投入された遊技媒体を遊技機内部に取り込む投入口を有する投入部と、遊技機表面に露出する情報表示部と、この情報表示部を背後から照らす光源とを有する遊技媒体投入装置を備えた遊技機において、光源をエレクトロルミネセンス（以下ELと述べる）から構成したことを特徴とする。

【0015】このように光源をELから構成すると、ELは面状をしているため、情報表示部は全面がELによ

って照らし出され、また、奥行き方向に設置スペースを必要としない。

【0016】また、ELは、電界エネルギーが与えられた電子がそのエネルギーを光として放出して発光する素子であるため、通電して発光するフィラメントのように発光の際に熱を発生しない。

【0017】また、ELは、フィラメントとは異なり振動に強く、しかも、点滅発光によるその寿命への影響が少ないため、その部品交換のサイクルはランプの場合に比較して延びる。しかも、ELは安価であり、その設置に多くの部品を必要としない。

【0018】また、本発明は、上記の情報表示部が単色または多色で情報が記された面材からなり、ELが白色発光して面材を背後から照らすことを特徴とする。

【0019】本構成によれば、面材に記された情報は、ELの白色発光によって情報表示部に原色に忠実に映し出される。

【0020】また、本発明は、上記の情報表示部が単色または多色でELに情報が直接記されて構成され、ELが白色発光することを特徴とする。

【0021】本構成によれば、ELに直接記された情報が、ELの白色発光によって情報表示部に原色に忠実に映し出され、少ない部品点数で遊技媒体投入装置が構成される。

【0022】また、本発明は、上記の情報表示部の表示面が円弧状に曲がっており、ELは情報表示部のこの曲がりに沿って曲がっていることを特徴とする。

【0023】本構成によれば、円弧状に曲がった情報表示部の表示面が1枚のELによって照らし出される。

【0024】また、本発明は、遊技者によって操作される操作部と、この操作部を背後から照らすELから構成された光源とからなる操作ボタンを、遊技媒体投入装置が設けられた操作パネルにさらに備えたことを特徴とする。

【0025】本構成によれば、遊技媒体投入装置の情報表示部と操作ボタンの操作部とは、それぞれ全面が背後からELによって明確に照らし出される。

【0026】

【発明の実施の形態】次に、本発明による遊技機を前述したスロットマシンに適用した一実施形態について説明する。

【0027】図1は本実施形態によるスロットマシン1の斜視図である。

【0028】スロットマシン1の前面に形成されるリールガラス2の背後には3個のリール3、4、5が回転自在に設けられている。各リール3、4、5の外周面には複数種類の図柄（以下、シンボルという）から成るシンボル列が描かれている。これらシンボルはスロットマシン1の正面の表示窓6、7、8を通してそれぞれ3個ずつ観察される。これらリール3、4、5はキャビネット

9の側面に設けられたハンドル10が操作されることにより回転を開始する。

【0029】また、リールガラス2の下方に位置するコントロールパネル（操作パネル）11には、遊技者がコインを入れるためのコインエントリ12、紙幣を挿入するためのビルエントリ13が設けられている。ここで、コインおよび紙幣共にスロットマシン遊技に賭けられる遊技媒体を構成しており、入賞が生じるとその入賞に応じた量の遊技媒体が遊技者に払い出される。また、コントロールパネル11には、ハンドル10の操作とは別に

押しボタン操作でリール3、4、5の回転を始動するためのスピンスイッチ14が設けられており、さらに、チェンジスイッチ15、キャッシュアウトスイッチ16、BET1スイッチ17、およびマックスBETスイッチ18が設けられている。

【0030】チェンジスイッチ15は、遊技者が獲得したコインを払出口19を通してコイントレイ20に払い出すか、またはクレジットとして機械内部に貯留するかを切り換える。機械内部にクレジットされているコイン数は、7セグメントLED（発光ダイオード）で構成された表示部21に表示される。キャッシュアウトスイッチ16は、押しボタン操作されることにより、クレジットされているコインをコイントレイ20に払い出す。BET1スイッチ17は、1回の押しボタン操作により、クレジットされているコインのうちの1枚だけをゲームに賭け、マックスBETスイッチ18は、1回の押しボタン操作により、1回のゲームに賭けることの出来る最大の枚数のコインをゲームに賭ける。

【0031】また、リールガラス2の上方のトップガラス22には、入賞に対してどれだけのコインが払い出されるかを示す配当表示表が示されており、リールガラス2の下方のボトムガラス23には、そのゲーム機のキャラクタ等が描かれている。

【0032】図2（a）はビルエントリ13を拡大して示す分解斜視図である。ビルエントリ13は、投入された紙幣をスロットマシン内部に取り込む、投入部を構成する投入口13aを有している。また、ビルエントリ13の前面には枠13bが形成されており、この枠13bにはEL31がはめ込まれる。EL31はワイヤハーネス32に電気的に接続されており、その表面には黄色地に黒色で文字情報「INSERT BILLS」が直接記されている。このEL31は、遊技機表面に露出する情報表示部を構成していると共に、この情報表示部を背後から照らす光源を構成している。また、ビルエントリ13およびEL31は遊技媒体投入装置を構成している。

【0033】情報表示部は、同図（b）に示すように、黄色地に黒色で文字情報「INSERT BILLS」を記したフィルム33から構成し、このフィルム33をEL34の表面に設けてフィルム33を背後から照らすようにしてもよい。ここでもEL34はワイヤハーネス35に電氣的

に接続されている。さらに、情報表示部は、透明または乳白の樹脂板のような面材に、同様な文字情報「INSERT BILLS」を印刷や彫刻によって直接記して構成したり、また、同様な文字情報「INSERT BILLS」を印刷したシール等を貼って構成してもよい。なお、同図（b）において同図（a）と同一部分には同一符号を付してその説明は省略する。

【0034】EL31、34は、発光体層が裏面金属電極と透明電極との間に挟まれた構造をしており、本実施形態では透明電極にポリエステルフィルムが用いられてフィルム状をしている。また、EL31、34は分散型に構成されており、白色発光する蛍光体がバインダ中に分散されて発光体層が形成されている。

【0035】図3（a）はマックスBETスイッチ18の構造を示す断面図であり、同図（b）はこのボタン18の分解斜視図である。なお、スピンスイッチ14、チェンジスイッチ15、キャッシュアウトスイッチ16、およびBET1スイッチ17の構造も、形状が角形ではなく丸形をしている点以外は、以下に説明するマックスBETスイッチ18の構造と同様な構造をしており、その説明は省略する。

【0036】マックスBETスイッチ18は、操作部にボタンカバー41を備えて構成されている。このボタンカバー41は半透明樹脂からなり、赤色に着色されて、その操作面41aには英字「MAX BET」が赤色の地色に黄色で記されている。なお、同様な赤色半透明樹脂からなるBET1スイッチ17の操作面には、英字「1 BET」が同様な色で記されている。ボタンカバー41は、ボタン本体42の前面に取り付けられており、EL43が操作面41aに対向して配置されている。EL43は箱状をしたホルダー44上に載置されており、ワイヤハーネス45に電気的に接続されている。EL43は上述したEL31、34と同様な構造をしており、白色発光する。

【0037】このような構造において、EL31、34、43の裏面金属電極と透明電極との間にワイヤハーネス32、35、45を介して交流電圧が印加され、各発光体層に電界が加わることにより、各発光体層中の電子にエネルギーが与えられて電子は基底状態から励起状態に移る。その後、再び基底状態に移る際に電子はそのエネルギーを光として放出し、各発光体層が白色発光する。各発光体層から発光した光は透明電極を通して外部に放射され、情報表示部に記された文字情報「INSERT BILLS」および操作面41aに記された英字「MAX BET」を照らし出す。なお、照らし出す明るさは、EL31、34、43の発光輝度が印加する交流電圧の大きさまたはその周波数の値によって変えることが出来るため、所望の明るさに設定することが出来る。

【0038】遊技者は、ビルエントリ13の情報表示部に映し出されたこの文字情報に促され、投入口13aへ

紙幣を投入する。ビルエントリ13を介してスロットマシン内部に取り込まれる紙幣は、ビルエントリ13の背後の機器内部に設置されたビルバリデータによってその真贋が判断される。投入された紙幣が本物であれば遊技が開始され、投入された紙幣が偽物であれば投入紙幣が返却される。

【0039】また、マックスBETスイッチ18の操作面41aに映し出された英字からそのマックスBETスイッチ18の役割や機能を理解し、遊技者はスイッチ操作を行う。マックスBETスイッチ18が操作されると、1回のゲームに賭けることの出来る最大の枚数のコインがゲームに賭けられる。

【0040】本実施形態では、ビルエントリ13の情報表示部を照らす光源、およびコントロールパネル11に配された各操作ボタンを照らす光源が上記のように面状をしたEL31、34、43から構成されているため、情報表示部の情報表示面、およびボタンカバー41の操作面41aは全面がEL31、34、43によってそれぞれ照らし出される。このため、情報表示部に描かれた情報は、従来、照明にむらが生じて見難かったが、本実施形態では全体が鮮明に映し出されるため、その視認性が向上する。また、情報表示部全体が発光するため、暗いカジノ内でも容易にビルエントリ13を見つけることが出来、カジノのインカム（売り上げ収入）アップが図れる。

【0041】また、EL31、34は白色発光するため、EL31の表面およびフィルム33の地色はその原色である黄色に忠実に発光し、この地に記された文字は原色である黒色に忠実に映し出される。このため、従来のオレンジ色に近い色で発光する従来のランプ光源のように、情報表示部に記された情報が意図する色と異なる色で発光することはない。

【0042】さらに、本実施形態では、マックスBETスイッチ18のボタンカバー41の操作面41aは全面がEL43によって鮮明に照らし出され、操作面41aの地はその原色である赤色に忠実に発光し、操作面41aに記された文字は原色である黄色に忠実に映し出される。同様にコントロールパネル11に配された他の操作ボタンもELによって操作面の全面がそれぞれの原色に忠実に照らし出される。このため、コントロールパネル11に配置されたビルエントリ13および各操作ボタンは、むらのある従来のLEDやランプ光源の場合と異なり、精彩をもって光演出され、コントロールパネル11上の光の雰囲気が一新されて遊技者の目を楽しませるようになる。

【0043】また、面状のEL31、34は奥行き方向に寸法を必要としないため、ビルエントリ13の裏側に設けられるビルバリデータは、従来のランプ光源が占めていた奥行き分だけ、機械の前面側に配置することが出来る。このため、ビルエントリ13から投入された紙幣

をビルバリデータまで導く従来の紙幣搬送路は不要となり、また、機械内部の部品収納スペースに余裕が生まれる。

【0044】また、EL31、34は、電界エネルギーが与えられた電子がそのエネルギーを光として放出して発光する素子であるため、通電して発光する従来のフィラメントのように発光の際に熱を発生しない。このため、従来のように情報表示部が熱くなることはない。

【0045】また、EL31、34は、フィラメントとは異なり振動に強く、しかも、点滅発光によるその寿命への影響が少ないため、その部品交換のサイクルは従来のランプ光源の場合に比較して延びる。このため、スロットマシン11の保守管理は容易になる。また、EL31、34は安価であり、さらに、従来のランプ光源のように基板といった別部品を必要としないため、ビルエントリ13の製造原価は高くない。

【0046】なお、上記実施形態ではビルエントリ13の情報表示面が平面平板状をしている場合について説明したが、この情報表示面は図4に示すように円弧状に曲がっている場合においても本発明を適用することが出来る。

【0047】つまり、ビルエントリ本体51の外周面51cはR形状をしており、紙幣投入口51aはこの円弧状外周面51cの途中に開口している。また、紙幣投入口51aの左下にはLED56が挿入される丸穴51bが開口している。EL52は上述したEL31と同様な構造をしており、その表面には図示しない文字情報等が描かれている。また、EL52は投入口51aおよび丸穴51bに対応する部分が抜き型を用いて抜かれており、角穴52aおよび丸穴52bが開口している。このEL52にはワイヤハーネス53およびコネクタ54を介して電源供給や制御信号の授受が行われる。

【0048】いたずら防止ハードカバー55は、透明樹脂からなり、ビルエントリ本体51の投入口51aおよび丸穴51bに対応する部分が抜き型を用いて抜かれ、角穴55aおよび丸穴55bが開口している。ハードカバー55の四隅に突出して形成された爪部分55aがビルエントリ本体51の周縁部に係合することにより、ハードカバー55は、ビルエントリ本体51の外周面51cとの間にEL52を挟持する。

【0049】このような遊技媒体投入装置の構造においては、情報表示部および光源を構成するEL52は、容易に曲げられるので、ビルエントリ本体51の外周面51cの曲がりに沿って配置することが出来る。従って、円弧状に曲がったEL52の情報表示面は、1枚のELによって照らし出される。このため、従来、曲がった情報表示部を照らすには、ランプが実装された複数枚の基板を曲がりに沿って配置する必要があり、部品点数が増えて製造原価が高くなると共に、基板収納スペースを要したが、本実施形態では製造原価を高くすることがな

く、しかも、スペースを要しない。

【0050】また、EL52は、容易に穴も開けられる性質を有するため、ビルエントリ本体51の表面に設けられても、角穴52aによって紙幣投入口51aの開口部を露出させることが出来る。また、文字や数字の形に穴を開けて情報を表示することもできる。さらに、LED56を通す丸穴52bが開けられるため、ビルエントリの表面にLED56の頭部を突出させることが可能である。このLED56のパイロットランプ状の発光により、EL52によるビルエントリ全体の発光とあいまって、暗いカジノ内でもビルエントリの位置が遊技者に容易に教えられ、カジノのインカムアップが図れると共に、EL52の表面に記された情報が照らし出される。

【0051】また、上記実施形態では本発明をビルエントリ13に適用した場合について説明したが、コインエントリ12の自動投入口にも同様に本発明を適用することが出来る。

【0052】図5はこのようなコインエントリ61の一例を示す斜視図である。このコインエントリ61では、投入されたコインは箱状をした貯留部61bに蓄えられ、情報表示部62がバネ63に抗して下方に押されると、投入口61aが大きく開口して貯留部61bに蓄えられたコインが遊技機内部に取り込まれる。情報表示部62は遊技機表面に露出して設けられ、その表面には文字情報「INSERT COINS」が記されている。この文字情報は、情報表示部62の背後に設けられた図示しないELにより、上述した実施形態と同様に背後から照らし出される。

【0053】このような構造のコインエントリ61においても、情報表示部62に記された情報はELによって全面が鮮明に映し出され、上述した実施形態と同様な効果が奏される。

【0054】また、上記の実施形態では、本発明をスロットマシン1に適用した場合について説明したが、パチンコ機、ピンボールゲーム機、スマートボールゲーム機といった弾球遊技機やポーカーゲーム機といった遊技機に使用される、ライティングを必要とする遊技媒体投入装置や操作ボタンにも、上記実施形態と同様に本発明を適用することが出来る。また、自動販売機等の札投入口やコイン投入口にも上記実施形態と同様に本発明を適用することが出来る。そして、これらの場合においても上記実施形態と同様な効果が奏される。

【0055】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、遊技媒体投入装置の光源が面状をしたELから構成されるため、情報表示部は全面がELによって照らし出され、情報表示部に描かれた情報は見易く映し出される。また、情報表示部は、奥行き方向に設置スペースを必要としないため、ビルバリデータを機器表面側に持ってくる事が出来る。また、情報表示部に記された単色または

多色の情報は、ELの白色発光によって原色に忠実に映し出される。また、ELは発光の際に熱を発生しないため、情報表示部が熱くなることはない。また、ELは、振動に強く、しかも、点滅発光によるその寿命への影響が少ないため、その部品交換のサイクルが延びて遊技機の保守管理は容易になる。また、情報表示部を照らすELは安価であってランプ光源のように基板を必要としないため、遊技媒体投入装置の製造原価は高くない。

【0056】また、ELは容易に曲げられるので情報表示部の表示面が円弧状に曲がっていても、1枚のELによって照らし出すことが出来、遊技媒体投入装置の製造原価が抑制され、また、従来よりも遊技媒体投入装置を小型化することが出来る。また、操作ボタンの操作面をELによって照らす構造を併用することにより、操作パネル上の各部品は精彩をもって光演出されるようになり、操作パネル上の光の雰囲気は一新されて遊技者の目を楽しませるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態によるスロットマシンの外觀の斜視図である。

【図2】本実施形態によるスロットマシンに用いられているビルエントリの構造を示す斜視図である。

【図3】本実施形態によるスロットマシンに用いられているマックスBETスイッチの構造を示す図である。

【図4】本実施形態によるスロットマシンに用いられるビルエントリの他の構造を示す斜視図である。

【図5】本実施形態によるスロットマシンに用いられるコインエントリの構造を示す斜視図である。

【図6】従来のスロットマシンに用いられているビルエントリの構造を示す斜視図である。

【図7】従来のスロットマシンに用いられているBETボタンの構造を示す断面図である。

【図8】従来のスロットマシンでビルエントリの表面が曲がった形状をしている場合の光源の構造を示す断面図である。

【符号の説明】

1…スロットマシン

11…コントロールパネル（操作パネル）

12…コインエントリ

13…ビルエントリ

13a…紙幣投入口

13b…枠

14…スピンスイッチ

15…チェンジスイッチ

16…キャッシュアウトスイッチ

17…BET1スイッチ

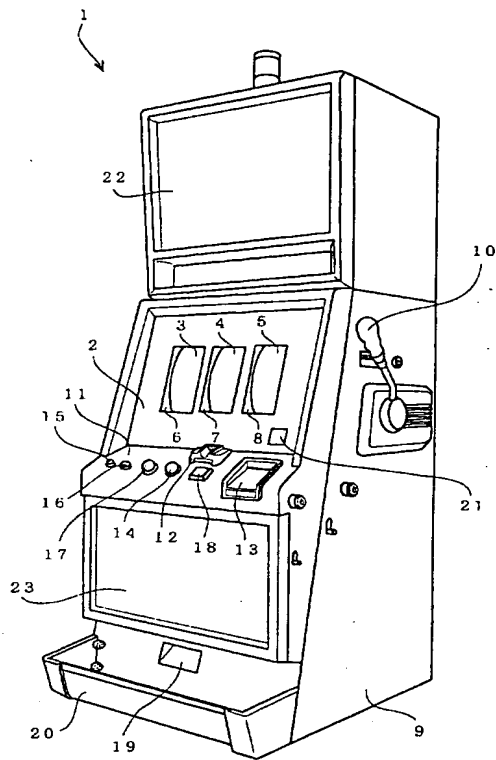
18…マックスBETスイッチ

31, 34, 43…エレクトロルミネセンス（EL）

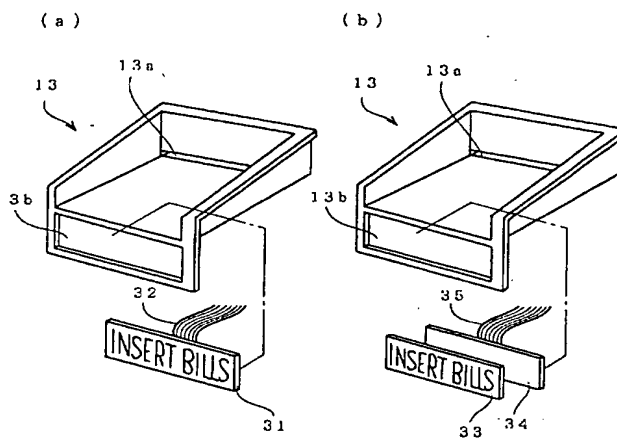
32, 35, 45…ワイヤハーネス

33…フィルム

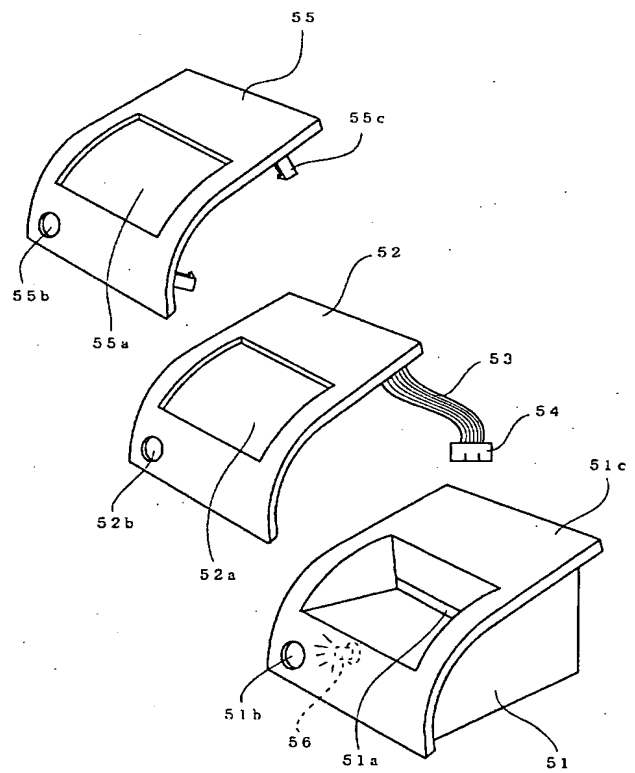
【図1】



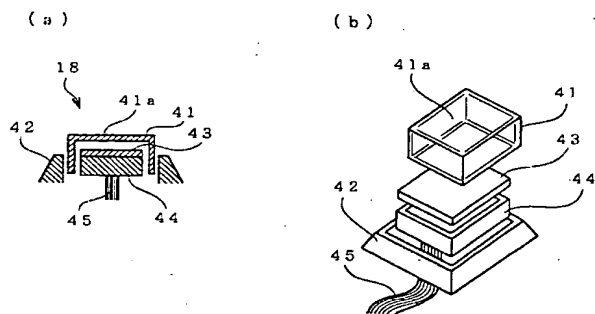
【図2】



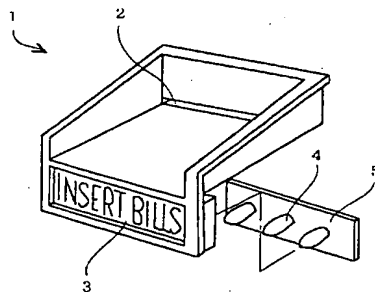
【図4】



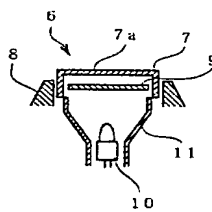
【図3】



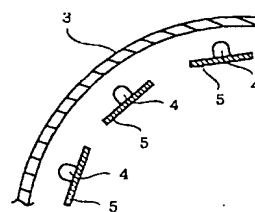
【図6】



【図7】



【図8】



【図5】

